SUPER MARIO MAKER™

⚠ Información importante

Información sobre el producto

¡NUEVO!

¡Crea!

¡Publica!

¡Juega!

Creadores de Super Mario Maker

Técnicas de creación

Controles de Mario

Menú principal

Datos de usuario

Preguntas frecuentes

Consejos

▼ ¡Introduce aquí los códigos del libro de ilustraciones!

Crear

Combina elementos y cree tus propios niveles

Crea | Juega | Comparte

1 Crear

Al crear los niveles, deberás usar el Wii U GamePad. En la parte superior de la pantalla encontrará toda clase de elementos a tu disposición, desde los bloques clásicos hasta los enemigos más singulares. Intenta usar alguno que te llame la atención y verás cómo el mundo de Mario cobra vida. Despliza a Mario con el lápiz o con Ⓨ.

¡Toca los objetos llamativos!

Apariencias

Elige entre las apariencias de cuatro juegos distintos:
- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 3
- Super Mario World
- New Super Mario Bros. U

Paleta

Contiene los elementos que puedes usar en tus niveles. Toca Ⓐ para seleccionar distintos grupos de elementos. Toca "Personalizar" para organizarlos y que te resulte más sencillo acceder a los que utilizas con más frecuencia.

Menú principal

Muestra el menú principal.

Más información

Entornos

Permite elegir el entorno en el que se sitúa el nivel. Entre los entornos que puedes encontrar está el de Casa encantada y Aeronave. Zona nocte suelta a tu imaginación y crea un desafío divertido para que Mario alcance la meta!

Sonidos

Muestra una paleta especial que permite usar elementos sonoros.

Más información

Tiempo y desplazamiento

Permite configurar el límite de tiempo y la velocidad de avance del nivel.

Más información

Guardar, cargar y publicar

Aquí podrás guardar, cargar y publicar niveles.

Puedes publicar niveles tus guaridas.

Borrador

Cuando esté seleccionado, los elementos que toques en el nivel se borrarán. Vuelve a tocarlo para seguir añadiendo elementos. También puedes usarlo si mantienes oprimidos (ZL o ZR) mientras creas un nivel.

Más información

Posiciones de inicio y meta

Toca ↕ y desplázala hacia arriba o abajo para cambiar la altura del punto de inicio o de la meta. Si en la meta tocas las flechas de ↔ hacia los lados, también podrás adelantar o atrasar su posición en el recorrido.

Juego de prueba

Toca el icono para jugar sobre la marcha al nivel que estás creando. Si vuelves a tocarlo, completas el nivel o pierdes todas las vidas, volverás a la pantalla de creación. Oprime ⊖ para empezar a jugar desde el principio.

Áreas privadas y secundarias

Toca aquí para alternar entre el área principal del nivel y las que se esconden dentro de tuberías.

Más información

Extensión del nivel y posición actual

Toca el icono de la M y, sin soltarlo, arrástrelo hacia los lados para alargar o acortar el nivel.
Si desplazas ⬅➡ hacia los lados, cambiarás el punto de edición y la posición de Mario. Toca el icono de la Luna mientras el punto de inicio del nivel o el de la M para desplazarte a la meta.

Deshacer

Anula la última acción que hayas realizado.

Restablecer

Tócalo sin soltarlo y espera hasta que termine la cuenta regresiva para que el nivel vuelva a su estado original.

★ Algunas funciones solo estarán disponibles cuando hayas alcanzado el progreso necesario en el juego.

2 Jugar

Permite, con un solo toque, jugar en el nivel para probarlo. Si mientras lo recorres ves algo que te gustaría cambiar, puedes volver rápidamente al modo de creación y hacerlo. ¡Siempre será la primera persona en probar tus propios niveles en exclusiva mundial!

3 Guardar y publicar

Guarda tu nivel una vez que lo hayas terminado. Será el momento de ver recompensado tu esfuerzo publicándolo para que otros puedan disfrutar de él. Usa la opción Guardado del menú principal para acceder a los niveles que hayas guardado.

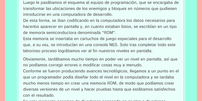
Los niveles guardados pueden cargarse y ser modificados más tarde.

Usar amiibo

Puedes usar tus amiibo mientras creas niveles. Acerca alguno al punto de contacto NFC del Wii U GamePad para obtener elementos especiales.

Mario (SM) / aficionado de Super Mario Bros.	Otros amiibo
Podrás usar como elemento al gran champiñón, ¡que le transforma en gran Mario cuando lo atrapas! Es más grande que Super Mario, pero no tanto como Mega Mario. ¡Pero tiene el tamaño justo para abrirse paso entre los bloques y aplastar todo goomba que use impedir su paso!)	El personaje correspondiente al amiibo se añadirá a la lista de transformaciones del champiñón ↑. Mario se transforma en uno de los personajes disponibles cuando atrapa un champiñón ↑. Durante el juego, ¡Gánime Ⓨ para probar sus distintas poses!

Ver amiibo compatibles



Parte 1 Secretos de los desarrolladores

Al crear niveles en Super Mario Maker, empezamos por el mismo punto que en cualquier juego de Mario: el diseño de un nivel. Este parte del concepto no cambia ni tras muy diversas, y es una sensación que no ha cambiado con el paso de los años.

Es en el siguiente paso donde todo ha cambiado considerablemente. En Super Mario Maker basta con hacer la pantalla para colocar elementos en cualquier sitio, pero durante el desarrollo del Super Mario Bros. original el diseñador de niveles no lo disponía sitio que dibujar un esquema a mano para ubicar a los enemigos y bloques del nivel.

Luego le posicionaríamos el esquema al equipo de programación, que se encargaba de transformar las ubicaciones de los enemigos y bloques en números que pudieran introducirse en una computadora de una cuadrícula.

Para ello, el equipo de Super Mario Maker empleaba los datos necesarios para hacerlos aparecer en pantalla y, en cuanto estaban listos, se almacenaban en la zona de memoria seleccionadora denominada "ROM".

Esta memoria se insertaba en cartuchos de juego especiales para el desarrollo que, a su vez, se introducían en una consola NES. Solo tras completar todo esto laboriosos procesos lograbamos ver el fin nuestros niveles en pantalla.

Obviamente, latitudinales mucho tiempo se podía ver un nivel en pantalla, así que no podíamos corregir errores o modificar cosas muy a menudo.

Conforme se fueron produciendo avances tecnológicos, llegamos a un punto en el que podíamos probar los niveles en el mismo día en que los creábamos. Esto supuso mucho menos tiempo en cruce una memoria ROM, de modo que podíamos crear diversas versiones de un nivel y hacer pruebas hasta que estuviéramos satisfechos con el resultado.

En este momento pasamos de diversiones personales en niveles a diversiones creándolos y probándolos.

No obstante, aún existían ciertas limitaciones. No podíamos llevar a cabo todo este proceso en consolas normales: teníamos que usar consolas especiales de desarrollo y programas especiales en computadoras muy sofisticadas.

Esto aún en el caso. Icebro los juegos de la serie Mario se han creado de este modo.

Fue entonces cuando empezamos a preguntarnos si habría algún modo de conjeturar todo este proceso creativo con los jugadores. Entonces se nos ocurrió que quizás fuese posible usando el Wii U GamePad.

¿Por qué lo pusimos en práctica, ni contra ni pensamos!

Queríamos ver si podíamos ofrecer a cualquier persona crear un nivel de Mario en su propia consola Wii U.

De este modo cualquiera podía experimentar lo divertido que es crear un nivel. Sin embargo decidimos no conformarnos solo con eso: incluimos una herramienta para crear niveles, pero sabíamos que necesitaba algo más para que pudiéramos disfrutar al mercado.

En resumidas cuentas, le faltaba el elemento sorpresa. Así que nos pusimos manos a la obra para convertir una herramienta básica en una experiencia plagada de elementos curiosos e increíbles, algo que no se había visto antes en los juegos de la serie Mario. ¿Y tal es como nació Super Mario Maker!

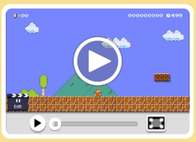
Volver al inicio

Técnicas de creación

¡Codéate con los mejores creadores de niveles!

Síguele la pista a Mario con una estela que marca su recorrido

Si tocas tras probar un nivel, se mostrarán los últimos pasos que Mario ha seguido. Ver sus movimientos puede servirte de referencia para decidir dónde colocar los distintos elementos.



Tiempo y desplazamiento

Puedes configurar el límite de tiempo y la velocidad de avance del nivel. Intenta reducir el tiempo o hacer que el nivel transcurra más rápido para ajustar su dificultad.

Sonidos

Si tocas , se mostrará una paleta especial que te permite añadir elementos sonoros al nivel. Toca para grabar un sonido con el micrófono del Wii U GamePad. Después podrás añadirlo al nivel con el ícono . Para ocrultar la paleta de sonidos, toca .

◆ Cuando publiques un nivel con , todos los sonidos que incluya se sustituirán automáticamente por el graznido de un loro.

Crear rieles

Elige el ícono del riel en la paleta de elementos y colócalo tocando la pantalla y arrastrando sobre los sucesivos puntos por los que quieras que pase. Pueden colocarse tramos en ocho direcciones distintas.
La dirección de movimiento del riel se indica con una línea punteada. Coloca enemigos y otros elementos sobre él, y estos se desplazarán a lo largo del recorrido. Tocando el extremo del riel puedes configurar si el movimiento se detiene en ese punto.

Áreas principal y secundarias

Si tocas a Mario y lo arrastras a una tubería, podrás crear un área secundaria. Toca para alternar entre las áreas principal y secundaria.

Seleccionar y mover varios elementos

Si mantienes oprimido o y tocas la pantalla, podrás seleccionar varios elementos del nivel a la vez. A continuación suelta o para mover los elementos agrupados en bloque.

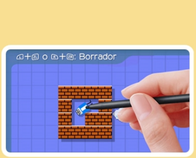
Copiar

Si tocas y desplazas un elemento del nivel mientras mantienes oprimido o , crearás una copia de ese elemento. Esto también funciona con una selección de elementos agrupados.

◆ Las puertas de teletransporte no pueden copiarse. También es posible que no puedas copiar otros elementos si has colocado muchos juntos.

Borrador

Para borrar elementos del nivel, tócalos mientras mantienes oprimidos +o bien +. Resulta más útil cuando solo necesitas hacer ajustes pequeños.



Champiñón ?

Cuando Mario atrapa un champiñón ?, puede usar distintos disfraces para asumir la apariencia de otros personajes, objetos ¡e incluso de enemigos!
Podrá tratarse de alguien distinto cada vez, elegido al azar de entre la lista de disfraces disponibles. También puedes tocar un champiñón ? ya colocado y elegir un disfraz en concreto.
Hay varias formas de ampliar la lista de posibilidades del champiñón ?, como por ejemplo usar tus amiibo o completar el Desafío 100 Marios.También puedes ampliar la lista de disfraces disponibles tras completar niveles oficiales.

Volver al inicio

Controles de Mario

Un tutorial a través de las épocas

Los controles de Mario varían en función de la aventura que hayas seleccionado. Gracias a este gran experto, puedes configurar ciertas opciones en la pantalla de ajustes del menú principal.

¿Estás listo para manejar todos los tipos de Mario?

Mario

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Salto Giro

Mover

Correr

Escupir

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Salto Giro

Salto lateral

Salto Bomba

Salto Escalada

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Salto Giro

Salto Escalada

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Salto Giro

Salto Bomba

Salto Escalada

Mover

Correr

Escupir

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Salto Giro

Salto lateral

Salto Bomba

Salto Escalada

Mover

Correr

Saltar

Saltar más alto

Saltar más alto y más lejos

Supersalto

Agacharse

Bola de fuego

Entrar en una tubería

Nadar

Subir/Bajar

Entrar por una puerta

Agarrar (casi) cualquier cosa/Soltarlo

Salto Giro

Salto Bomba

Salto Escalada

Mover

Correr

Escupir

Controles de Mario transformado

Mario disfrazado

Mario tanooki

Mario con capa

Mario estatua

Volar

Descender

Entrar

Descenso estator

Volver al inicio

Menú principal

¡Vuelve a este punto si te despistas!

¡Toca las partes iluminadas!

Crear un nivel

Muestra la pantalla de creación de niveles. ¡Aquí podrás hacer realidad tus sueños como creador!

Más información

Guardabot

Te permite cargar o publicar los niveles que has guardado, así como gestionarlos.

Niveles mundiales

Aquí podrás jugar una gran variedad de niveles. Encontrarás niveles individuales y el Desafío 100 Marios, así como buscar otros creadores para jugar sus niveles. Se requiere una conexión a internet de banda ancha para poder jugar en línea. Para obtener más información, visita support.nintendo.com.

Más información

Notificaciones

Te informarán sobre quién ha jugado los niveles que hayas publicado. También te avisarán cuando se añadan nuevos niveles oficiales. Puedes configurar las notificaciones en el menú de ajustes (✎).

Ajustes

Permiten configurar los controles de Mario, elegir si quieres ver comentarios de Miiverse durante el juego, activar o desactivar el sonido 3D del GamePad y cambiar los ajustes de las notificaciones.

Manual

Te dirige a este mismo manual (aunque ya lo sabías, ¿cierto?).

Menú principal

Puedes abrirlo si tocas ⌂ o si oprimes ⊖.

Desafío 10 Marios

Deberás tratar de superar una serie de ocho niveles contando únicamente con diez vidas. Podrás jugar incluso sin conexión a internet.

Más información

Puerta

Te lleva de vuelta a la pantalla del título.

Guardabot

Este robot se encarga de cargar los niveles que hayas guardado y de realizar otras operaciones con ellos. Los niveles creados por otros usuarios llevarán la marca ✉, y los que hayas publicado tú se indicarán con ⍈. La prodigiosa memoria del Guardabot le permite almacenar hasta 120 niveles.

Editar

Usa esta opción para modificar un nivel previamente guardado.

Jugar

Diviértete jugando a un nivel.

Publicar

Publica un nivel para compartirlo con otros jugadores.

Cambiar nombre

Asigna un nombre distinto al nivel, lo que además te permite publicarlo de nuevo.

Borrar

Elimina un nivel del Guardabot.

- Para borrar un nivel que hayas publicado, selecciónalo accediendo a Niveles publicados desde tu página de datos de usuario.

Recuerda que si sobrescribes o borras un nivel, sus datos no podrán recuperarse. ¡Asegúrate bien siempre que vayas a realizar una de estas operaciones!

Tipos de niveles

Toca el botón situado en la esquina superior izquierda (Mis niveles) para alternar entre distintas categorías.

Mis niveles

Muestra los que has creado tú o has descargado.

Niveles de ejemplo

Aquí verás niveles de ejemplo, como los que hayas superado en el Desafío 10 Marios.

- No podrás publicar niveles que crees al editar niveles de ejemplo.

Organizar niveles

¡Pruébalo cuando tengas ya unos cuantos niveles guardados!

Crear un mundo

Si guardas cuatro niveles en la misma fila horizontal, se convertirán en un mundo. Tocando ⊕ podrás jugar a todos ellos en grupo.

Cambiar de lugar

Toca un nivel durante unos instantes para arrastrarlo a otra posición. Así podrás cambiar el orden en el que se jugarán los niveles de cada mundo.

Ajustes

Modifica diversas opciones del juego.

Controles

Cambia los botones que hacen correr o saltar a Mario.

Información importante sobre la publicación de niveles

Muestra información importante que deberías leer antes de publicar niveles.

Sonido 3D del GamePad

Te permite usar los altavoces del control Wii U GamePad para recrear una experiencia sonora en 3D. Si activas esta opción deberás subir el volumen del GamePad.

- El sonido 3D del GamePad no funcionará si has seleccionado el sonido monoaural en los ajustes de sonido del GamePad en la configuración de la consola (♪), a la que se accede desde el menú de Wii U.

Mostrar comentarios en los niveles

Te permite elegir si quieres que al jugar niveles se muestren los comentarios de creadores de todo el mundo, o solamente los de la misma región que tu consola.

Notificaciones a otros creadores

Puedes desactivar las notificaciones en el menú de ajustes. Cuando juegues niveles creados por otros usuarios, estos recibirán notificaciones en los siguientes casos:

- Cuando juegues
- Cuando pongas una estrella
- Cuando dejes un comentario

- Aunque desactives las notificaciones, tus datos de juego se publicarán como parte del historial del nivel.

Notificaciones sobre tus niveles

Puedes desactivar las notificaciones en el menú de ajustes. Cuando otros usuarios jueguen a los niveles que has creado, verás ventanas emergentes que te informarán en los casos siguientes:

- Cuando alguien los juegue
- Cuando recibas alguna estrella
- Cuando te dejen un comentario

- Si decides que no se muestren notificaciones en tiempo real, podrás consultarlas en otro momento en el menú principal.

Volver al inicio

Publicar

¡Comparte tus creaciones con todo el mundo!

Una vez que hayas guardado un nivel, puedes compartirlo de las siguientes formas:

- En la pantalla de creación, elige un nivel y después toca el ícono de guardar, cargar y publicar niveles () y elige la opción "Guardar y publicar".
- Abre el menú principal, accede al Guardabot, elige un nivel y selecciona "Publicar".

¡Llegó la hora de publicar!

¡Lo primero es superarlo!

Antes de publicar un nivel, debes comprobar que es posible superarlo. Una vez hayas publicado el nivel, se enviará automáticamente una imagen del nivel a Miiverse, junto con su código y los comentarios que se hayan añadido.

- No podrás publicar niveles de ejemplo ni niveles que hayan creado otros jugadores.
- Antes de publicar tu primer nivel, consulta la información importante sobre la publicación de niveles.

¡Consigue medallas!

Según el número de estrellas que reciban los niveles que publiques, se te otorgarán medallas. Si tus niveles son populares entre otros usuarios y consigues muchas medallas, se incrementará el número de niveles que puedes publicar. Para consultar las medallas que has recibido, accede a la pestaña de datos de juego.

Borrar niveles publicados

Para borrar un nivel que hayas publicado, accede a Niveles publicados desde la pantalla de tus datos de usuario, selecciona el nivel en cuestión y, luego, "Borrar".

- Cuando borres un nivel, también se eliminará automáticamente de Miiverse.

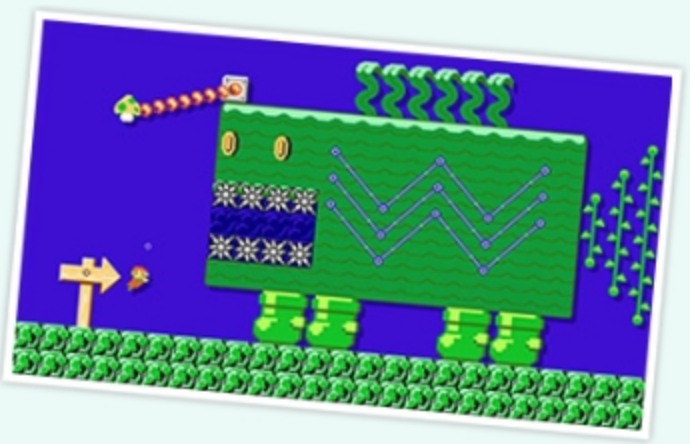
Para publicar niveles, deberás haber configurado previamente Miiverse y haberlo iniciado al menos una vez.

¡Respeta siempre las normas de uso!

- Encontrarás más información acerca de Miiverse en su manual electrónico. Para consultarlo, inicia el programa (), selecciona "Manual/Normas de uso" en el menú de usuario y, por último, elige la opción "Manual".

Parte 2

Secretos de los desarrolladores



En Super Mario Maker la intención era permitir que los usuarios creasen niveles combinando enemigos y otros elementos de formas que a nosotros no se nos ocurrirían jamás. Es decir, que hiciesen cosas que no se verían nunca en un juego cualquiera de la serie Mario. Por eso tratamos de darles gran libertad para que experimentasen.

Puede que parezca difícil tener ideas si te enfrentas a un lienzo en blanco, pero la sensación de libertad es algo muy poderoso. Y, para demostrarlo, no hay más que echar un vistazo a la imagen que aparece arriba.

Cada persona tiene su propia forma de crear un nivel, porque no todos usamos del mismo modo las herramientas de las que disponemos. No existe una forma correcta de crear un nivel, por eso no hay ningún tipo de presión. Lo importante es que estemos seguros de nosotros mismos y veamos qué se nos ocurre. Una vez tengas un nivel que te satisface, ¡publícalo! Con un poco de suerte recibirá un montón de estrellas y sabrás que has hecho felices a muchos otros jugadores. Ah, ¡que no se te olvide que debes superar el nivel antes de publicarlo!

Jugar

¿Cuál modo quieres probar?

¿Encontraste un buen diseño y quieres jugar las cosas un poco? ¿Mecánicas un desarrollo? Recuerda que puedes probar tu creación o jugar un nivel para ayudar a tu Mii. Cuando estés listo, ¡Pruébalos y no olvides calificar!

Desafío 10 Marios

Juega una serie de ocho niveles para ver qué disponible de diez vidas. Ten recordatorio tener una vida extra por cada 100 monedas que hayas superado se añadirán a tus reserva de opciones de Guardarlo. El lado de modo de juego o dondes. Cuando se acaben todas tus vidas, el juego se activará. No obstante, tu serie de niveles no se cambiando cada vez que juegues, de modo que nunca sabrás qué te vendrá.

Niveles mundiales

Conectándote a Internet podrás jugar niveles creados por otros usuarios. Hay el modo de juego con 12 para elegir, dependiendo de si quieres un nivel de dificultad normal, fácil o experto.

Cuando selecciones el quieres ver durante el juego los, incluyendo el número de veces que han sido superados.

Desafío 100 Marios

Una selección de 5 niveles que se renuevan constantemente

Real podrás jugar una secuencia de niveles dirigidos por otros usuarios. Cada vez que juegues, se te darán algunos de nuestro desarrollo difícil, aunque también tocando la portada y anandolinfo hace de alta, o bien seleccionando el botón de Siguiente nivel.

Empezarás con 100 vidas, y la progresa se irá guardando automáticamente cada vez que superes un nivel.

Explorar niveles

¡Este es el nivel que has creado!

Datos de usuario

Consulta aquí los datos de usuario.

Ver mi mensaje

Búsqueda de niveles por código

Localiza un nivel introduciendo su código de 16 caracteres.

Período

Esta opción está está disponible en la clasificación de niveles. Los más similares y permite elegir si quieres que se juegue un nivel de la semana pasada, el mes pasado o todos los niveles en general.

Zona

Esta opción está está disponible en la clasificación de niveles. Los más similares y permite elegir si quieres ver niveles de tu región, de tu país o de todo el mundo. Cuanto más grande sea la zona en la que busques, más niveles aparecerán.

Dificultad

Filtra los niveles en función de su dificultad. Los niveles muchos semejantes son de fácil, normales y difíciles. Los niveles difíciles son los que tienen un mayor porcentaje de intentos fallidos. Los niveles "Cualquiera" son los mismos niveles de cualquier tipo.

Datos del nivel

Muestra la apariencia, el nombre y una vista previa del nivel.

Datos del creador

Muestra los datos del usuario que ha creado el nivel.

Ver mi mensaje

Estadísticas

Real es a ellos en el último nivel has recibido el nivel. Así cada uno 2 el 3 Mientras el nivel se superan. También puedes consultar el número de veces que un nivel ha sido superado y el número de veces que ha fallado en el último intento.

Hay una opción que te permite los detalles de los intentos fallidos. Si un nivel tiene muchos intentos fallidos, pulsa el botón A para ver en qué lugar se suelen producir.

Medallas/Pals

Aquí puedes ver las medallas que has recibido al crear del nivel, así como el pals en el que era.

Código del nivel

Toca el botón para ver el código identificador del nivel. Podrás usarlo a buscar el nivel a través de la búsqueda dentro código.

Descargar

Permite descargar y guardar el nivel.

Jugar

Haz click aquí para jugar el nivel.

Ver comentarios

Toca aquí para Enviar Mensaje y ver los comentarios sobre este nivel.

Reportar

Si detectas algún contenido inapropiado, podrás usar esta opción para informar de ello a Nintendo. Tendrás que indicar el motivo de tu reporte. Nintendo revisará el nivel y tomará las medidas oportunas. Si el nivel infringe las normas, el creador recibirá una sanción.

Niveles jugados

Los niveles que hayas jugado hacerlo aquí la marca 2 . Los que hayas completado estarán marcados con 3 .

Destacados

Con esta opción se muestran los niveles que gozan de mayor popularidad.

Con más estrellas

Esta opción muestra la clasificación de niveles según el número de estrellas recibidas.

Novedades

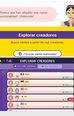
Aquí se muestran los niveles publicados recientemente que llevados no lo jugado nadie.

¡Parece que has añadido una nueva funcionalidad! Interesante.

Explorar creadores

Busca creadores que te gusten

Inicia la sesión Nintendo



Datos de usuario

Consulta aquí los datos de usuario.

Ver mi mensaje

Período

Esta opción está está disponible en la clasificación de creadores. Los más similares y permite elegir si quieres ver a ningún un cuanto más de estrellas recibidas en la última semana o todas las recibidas en general.

Zona

Esta opción está está disponible en la clasificación de creadores. Los más similares y permite elegir si quieres ver de tu zona o de todo el mundo. Cuanto más grande sea la zona en la que busques, más creadores aparecerán.

Datos de creadores

Muestra los datos de usuario de los distintos creadores de niveles.

Ver mi mensaje

Con más estrellas

Esta opción muestra la clasificación de creadores según el número de estrellas recibidas.

Tus favoritos

Aquí se muestra la lista de creadores que hayas marcado como favoritos.

Creadores oficiales

Esta clasificación está compuesta por Nintendo. Podrás ahora cuenta que son especialistas en el Estilo que lleva su nombre.

¿Te gusta? Nintendo

Nivel oficial

Este nivel está creado por Nintendo y cuenta con la aprobación oficial.

Inicia la sesión Nintendo

Novedades

Esta nivel ha añadido después de la última vez que saliste del programa.

¿Es posible obtener un disfraz con este nivel?

Hay completar este nivel habrá un nuevo disfraz disponible para el jugador.

Hola, Ya puedo sumar los disfraces que ya tenías disponibles. ¡No es mi favorito!

Intentos con éxito

Indica la proporción entre el número de veces que se ha completado y el número total de intentos.

Datos del nivel

Muestra la apariencia, el nombre y una vista previa del nivel.

Descripción del nivel

Muestra el contenido del nivel.
Hay que completar el nivel en el plazo de 1 día y 2 minutos, en un nivel. Si algo la tiene la atención en un nivel, pulsa este botón.

Jugar

Haz click aquí para jugar el nivel.

Descargar

Permite descargar y guardar el nivel.

Secretos de los desarrolladores

Parte 2

Pero seguramente te que los niveles que has creado no son tan buenos como esperabas, sobre todo si comparas con los niveles de los desarrolladores de Nintendo. Para ayudarte a mejorar tus habilidades, hemos hablado con algunos de los profesionales y pedido que nos contaran sus secretos.

La gente de diseños suelen tener a ver los niveles de forma bastante diferentes. Por ejemplo, puede jugar con un enemigo de una forma que nadie más se le ocurriría, o puede que se fijen en un detalle de un nivel que a nadie le importa. Es importante que tengas en cuenta todo esto cuando juegues. De esta manera podrás ver en los niveles diseñadores de nuevas ideas en tus propios niveles.

Si quieres ver cómo juegan los expertos, entra en el Modo de Desafío 100 Marios. Cada semana se publican cinco niveles nuevos creados por diseñadores de Nintendo. Cuando hayas superado un nivel, podrás ver cómo lo han hecho los demás jugadores. Si no lo consiguen, ¡Pero, tal vez también entiendo cuál es el problema!

Datos de usuario

Aquí podrás consultar toda tu información y la de otros usuarios.

Selecciona Niveles mundiales en el menú principal y luego elige el Mii de algún usuario para consultar sus datos (como por ejemplo el historial de niveles que ha jugado o las medallas que ha recibido).
Juega cuantos niveles puedas para que tu perfil de juego deje con la boca abierta a los demás.

Tus datos de usuario

En los niveles mundiales, toca el Mii que aparece en la parte superior izquierda.

Mii

Aquí aparecerá tu Mii.

Niveles publicados

Aquí podrás ver una lista de los niveles que has publicado. Toca un nivel para ver más información sobre él, como, por ejemplo, estadísticas sobre el número de usuarios que lo han jugado. También puedes tocar "Borrar" para eliminar el nivel.

- Cuando borres un nivel, también se eliminará automáticamente de Miiverse.

Estrellas otorgadas

Muestra la lista de niveles a los que les has puesto una estrella.

Niveles jugados

Muestra la lista de niveles a los que has jugado.

- Solo se muestra en tu propia página de datos de usuario.

Datos de juego

Muestra información sobre tu historial de juego, las estrellas y medallas que has recibido por los niveles que has publicado, así como datos de los niveles de otros usuarios que has superado.

Datos de otros usuarios

Puedes marcar como favoritos (●) a los usuarios que más te interesen.

Mii

Este es el Mii del usuario.

Niveles publicados

Aquí puedes consultar una lista de los niveles que ha publicado el creador. Toca un nivel para ver más información sobre él, como, por ejemplo, estadísticas sobre el número de usuarios que lo han jugado.

Estrellas otorgadas

Muestra la lista de niveles a los que el usuario ha puesto una estrella.

Datos de juego

Muestra información sobre el historial de juego del creador, las estrellas y medallas que ha recibido por los niveles que ha publicado, así como otros datos.

● Favorito

Toca este icono para marcar al usuario como uno de tus favoritos. Una vez que lo hagas, lo encontrarás en el apartado de Favoritos cuando explores creadores.

Volver al inicio

Preguntas frecuentes

Aquí encontrarás consejos útiles si estás en apuros.

¿Cómo se modifica la longitud de un nivel?

En la pantalla de creación de niveles, toca el ícono de la M y, sin soltarlo, arrástralo hacia la derecha o la izquierda.

Más información

¿Cómo puedo jugar los niveles que han creado mis amigos o familiares?

Si añades a tus amigos y familiares a tus usuarios favoritos, podrás buscar y jugar a sus últimos niveles cuando quieras. Tendrás que hacer lo mismo con otras personas con las que compartas la consola Wii U, ya que los niveles creados se almacenan de forma independiente para cada usuario.

¿Cómo marco un creador como favorito?

Toca el ícono ● en la página de datos de otro usuario.

Más información

¿Cómo puedo eliminar un nivel que he publicado?

Antes de hacerlo, debes pensarlo bien. Pero si has decidido seguir adelante, puedes acceder a tu página de datos de usuario y eliminarlo desde "Niveles publicados".

Más información

¿Por qué desapareció uno de los niveles que había publicado?

Si un nivel no goza de mucha popularidad después de un tiempo, se borra automáticamente del servidor. Para evitar que tus niveles desaparezcan, ¡esfuérzate al máximo por crear niveles interesantes que consigan muchas estrellas!

¿Qué son esas cosas redondas que aparecen junto a la bandera del país?

Son las medallas que has recibido en función del número de estrellas que otros usuarios han puesto a los niveles que has publicado.

Más información

¿Cómo se buscan los niveles mediante su código (ID)?

En la pantalla de niveles mundiales, selecciona "Explorar niveles" y luego toca el ícono de la lupa que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla. A continuación introduce el código del nivel, que se compone de 16 caracteres.

Más información

¿Cómo puedo ampliar el número de elementos disponibles?

Conforme crees niveles se irán añadiendo más elementos.

¿Qué hago si he recibido un mensaje que me avisa que ya no puedo publicar más niveles?

Al principio solo podrás publicar diez niveles, pero este número aumentará conforme consigas medallas.

Más información

¿Qué significa el ícono ■■■■ que aparece en la página de inicio del manual?

Si introduces códigos formados por cuatro caracteres mientras tienes una conexión a internet, podrás ver videos especiales. Si no dispones de una conexión, en su lugar se mostrarán imágenes. Si te preguntas dónde puedes encontrar dichos códigos... Bien, ¿por qué no le echas un vistazo al libro de ilustraciones?

¿Cómo se crean los niveles?

Primero échale un vistazo al Desafío 10 Marios para dominar lo más básico. Luego puedes intentar descargar niveles que hayan creado otros usuarios y editarlos.
¡Ah, y no olvides leer las 10 claves!

Hoy tuve un día horrible...

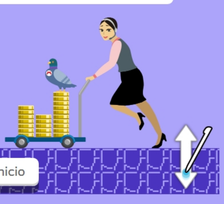
Todo el mundo tiene días malos, pero también debes intentar pensar en las cosas buenas de la vida. Seguro que has creado un nivel divertidísimo, o has encontrado un creador que te gusta y lo has añadido a tu lista de favoritos... ¡O puede que alguien le haya puesto una estrella a alguno de tus niveles! Estos pequeños detalles son los que nos alegran el día, así que anímate. ¡Seguro que mañana será un día mucho mejor!

¡Odio las coles de Bruselas!

Muy bien, pero... ¿eso que tiene que ver con el juego? ¿Es una pregunta... o una afirmación? En fin, no nos puede gustar todo a todos. Y, en el fondo, las coles de Bruselas son como los elementos que usas para crear niveles. Puede que haya algunos que no te gusten mucho, pero deberías intentar darles una segunda oportunidad. Quién sabe... ¡Puede que incluso acabes cambiando de opinión!

¿Quién es la chica que aparece en el manual?

Es Mary O., ¡y sabe un montón de cosas sobre el juego! Aunque todavía está buscando aprender nuevas técnicas para convertirse en una creadora experta de niveles. Puedes verla más de cerca si mueves (la palanca derecha del Wii U GamePad) hacia arriba. Si oprimes , recuperará su tamaño original.



Volver al inicio

SUPER MARIO MAKER

10 claves

01
Elige un tema

Puedes crear un nivel en el que solo aparezcan goombas, uno con forma de zigzag, o uno en el que Mario vaya de trampolín en trampolín. Las posibilidades son infinitas, de modo que es preferible que te concentres en una idea concreta antes de empezar.

02
Usa solo lo imprescindible

Es fácil caer en la tentación de poner elementos por doquier y ver qué acaba pasando. Pero, por extraño que parezca, los niveles con demasiados elementos no tienen por qué ser más divertidos. Cuando hay muchas cosas, el nivel puede convertirse en un caos y eso no suele entusiasmar a los jugadores. Los niveles más memorables son aquellos que logran crear una experiencia única utilizando un número reducido de elementos.

03
¡Concéntrate!

Si estás pensando en muchas cosas a la vez, es más difícil concentrarte y ponerte a crear un nivel. Cuando quieras construir un nivel, procura evitar cualquier tipo de distracción. Trata de finalizar todas las tareas que tengas pendientes, ¡y luego ponte a crear niveles sin preocupaciones!

04
Crea un nivel entero

Antes que nada debes centrarte en colocar los elementos más importantes, y luego tratar de jugar el nivel entero, de principio a fin. Una vez hayas hecho esto, puedes pensar que te des cuenta de cosas que se te habían escapado al crear el nivel. Esto se debe a que normalmente tiendes a concentrarte en los pequeños detalles y pierdes de vista el nivel en conjunto. Es muy importante tratar de jugar el nivel al menos una vez, especialmente si se trata de un nivel largo. ¡Así sabrás a la perfección cómo funciona!

05
Busca inspiración

Puedes encontrar la inspiración en cualquier sitio: al ir caminando por la calle y ver algo que te llama la atención, al oír una idea interesante de boca de algún amigo... ¡Nunca se sabe! Si se te ocurre alguna idea, apúntala antes de que se te olvide. ¡Ahí reside parte de la diversión!

06
Ponle nombre al nivel

Es importante que le des un nombre al nivel, tanto si se te ha ocurrido antes de empezar a diseñarlo como si se te ocurre justo cuando estás en pleno proceso o cuando acabas de terminarlo. Cuenta la leyenda que, al darle un nombre al nivel, ¡cobrará vida! Bueno, a lo mejor es una exageración, ¡pero sí que logra que tenga algo más de identidad! El nombre es lo primero que verá un jugador cuando se tope con el nivel, y seguro que le hace preguntarse de qué se trata.
Además, puede que el nombre te sirva como inspiración. Por ejemplo, imaginate que tu nivel se llama "La montaña de la locura"; pero cuando lo estás probando te das cuenta de que tampoco hay tanta locura... ¡Eso te animará a retocar lo que creas necesario para que el nivel esté a la altura de su nombre!

07
Haz críticas constructivas

Si juegas los niveles que han creado otros usuarios, procura no dejar comentarios del tipo "¡Qué divertido!" o "No me agradó...", simplemente. Si puedes, trata de que tus opiniones sean más específicas, como "¡Me encantó la parte de la plataforma!" o "¡El punto en el que aparecen los goombas es difícilísimo!", por ejemplo. Si indicas qué partes del nivel te gustaron y cuáles no te entusiasmaron, no solo estarás ayudando al creador, sino que también te servirá a ti para mejorar. Cuanto más tiempo dediques a pensar en lo que hace divertido un nivel, más entretenidos serán los tuyos!

08
Pide la opinión de los demás

Cuando termines de crear un nivel, trata de publicarlo para que otros jugadores puedan probarlo. Si crees que todavía no está completamente listo, enséñaselo a tus amigos o a tu familia. Es posible que tuviesen una idea en mente al crearlo pero que otras personas lo vean de forma muy distinta. Al tener en cuenta otros puntos de vista, te resultará más sencillo dar con nuevas formas de plasmar tus ideas más claramente.

09
¡Tú tienes la última palabra!

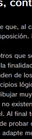
Si pones atención a las opiniones de otros, puede que te des cuenta de detalles que se te habían escapado. Seguro oirás buenos consejos, pero recuerda que se trata de tu nivel, ¡de nadie más! Al final eres tú quien decide qué hacer con tu creación... Y lo importante es que lo que decidas te haga feliz.

10
¡Qué lindos son los gatitos!

Si te abandona la inspiración mientras estás diseñando un nivel, o si has colocado demasiados elementos y no sabes qué hacer con ellos, ¿por qué no cambias la mano de la pantalla por una pata de gato y lo borras todo? (¡Solo tienes que oprimir ⊟ o ⊙ en el Wii U GamePad!). Cuando estamos bloqueados, cambiar por completo el ritmo puede ayudarnos a pensar mejor. Y además, los gatos son muy lindos. Ay, con esas patitas tan peludas y graciosas...

Es decir...

Los gatos son animales nobles y orgullosos, muy queridos en todo el mundo. Son mucho más que algo lindo, desde luego. En el fondo son como los niveles mundiales y sus creadores: tienen admiradores en todas partes y por los motivos más diversos. Intenta analizar qué es lo que le gusta a la gente cuando crees tus propios niveles. ¡Eso siempre ayuda!



Domina las técnicas

A ti te parece sencillo, pero...

Cuando alguien juegue tu nivel por primera vez no sabrá qué puede esperar de él, de modo que cometerá errores y perderá vidas. Pero conforme siga jugando, empezará a entender cómo funciona el nivel e irá adaptándose. Los mejores niveles son aquellos en los que aprender a jugar se convierte en una experiencia relajada y gratificante.
Al jugar un nivel que has creado, lo sabes todo de antemano: cómo salir de un laberinto, dónde localizar los objetos, cuándo va a aparecer un enemigo... De este modo, puedes jugar a toda velocidad y hacer solo lo que es realmente necesario. Conoces el recorrido concreto que se debe realizar, de modo que puedes seguirlo y hacer que resulte sencillo. Y, como te parece tan simple, puede que te tienta la idea de hacerlo un poco más difícil. Sin embargo, los jugadores que prueben tu nivel por primera vez no estarán en las mismas condiciones: se perderán, se les escaparán objetos, se toparán con enemigos y puede que incluso se les acabe el tiempo. Si no tienes cuidado, se frustrarán tanto que acabarán por rendirse antes de llegar a la meta o de descubrir el recorrido ideal que habías planeado.
Por ello es muy importante pensar en la impresión que dará el nivel a un usuario que se enfrente a él por primera vez y no sepa qué esperar. Procura dejarlo aprender y que cometa errores sin que sea penalizado por ello, o también ajustar los elementos para que puede más claro cuál es el camino que debe seguir. Al fin y al cabo, ¡cuanto más perfecciones el nivel, más jugadores lograrán disfrutarlo!

¡No es por ahí!

Imagínate que has creado un mecanismo muy sofisticado que quieres que el jugador descubra, pero este pasa por ese punto sin ponerle atención. Seguro que te preguntas por qué: ¡la respuesta es muy sencilla: el recorrido más simple suele ser el más fácil. Imaginate también que un jugador se pasa un buen rato saltando sin rumbo en un punto del nivel en vez de dirigirse a la meta. Seguramente también te preguntes por qué; y de nuevo la respuesta es sencilla: seguramente pensó que había algo oculto en ese lugar.
A menudo los jugadores no abordan tus niveles de la forma en que esperabas: simplemente juegan como ellos quieren, independientemente de la idea que tuvieses al diseñarlos.
Una solución a este problema es hacer que el recorrido que has planeado sea más evidente, otra solución es bloquear todas las rutas alternativas para que solo exista una forma de avanzar. Esta solución es la más acertada para niveles con nonecabezas que no sean sencillos de resolver sin realizar un gran esfuerzo. No obstante, en otros casos tendrás que hacer justo lo contrario y dejar que el jugador tenga la máxima libertad posible para enfrentarse al nivel. Al fin y al cabo, una de las características más atractivas de los juegos de Mario es la libertad para explorar los niveles a tu gusto, así como divertirte tratando de localizar elementos ocultos. La filosofía básica de estos niveles es encontrar el equilibrio entre la libertad para explorar y los retos que deben superarse.
En resumen, Super Mario Maker te proporciona las herramientas necesarias para crear prácticamente cualquier tipo de nivel que desees. Pero no pierdas de vista que al final lo más gratificante es encontrar un diseño que consiga divertir a todo el mundo.

Crear diseños, contar historias...

Ya te habrás dado cuenta de que, al crear un nivel, existen multitud de técnicas a tu disposición. Muchos niveles siguen cierta lógica.
Pero también hay muchos otros que se basan en una idea al azar o que se han realizado con la finalidad de crear un dibujo o diseño. Estos niveles dependen de los gustos de cada creador, así que no se rigen por principios lógicos.
Algunas personas pueden dibujar muy bien, y otras, saben contar historias graciosas: por ello no existen formas correctas o incorrectas de crear un nivel. Al final todo se reduce a experimentar, así que trata de probar cuanto puedas hasta que encuentres un estilo que se adapte mejor a ti.

×170 000000000 178

SUPER MARIO MAKER™

Director

Yosuke Oshino

Director en jefe

Yoshikazu Yamashita

Planeación

Shigefumi Hino

Arisa Hosaka

Información importante

Lee detenidamente este manual antes de usar este programa. Si un niño va a utilizar este programa, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual.

Además, antes de usar este programa asegúrate de leer el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad (⚠) a la que puedes acceder desde el menú de Wii U. Esta aplicación contiene información importante sobre el uso seguro de la consola Wii U y sus componentes.

Selección de idioma

Este programa contiene tres idiomas diferentes: español, inglés y francés.

El idioma en que se muestra el juego está determinado por el de la consola. Puedes cambiar el idioma de la consola en la configuración de la consola (🔧).

Volver al inicio

Información sobre el producto

Controles

amiibo

Funciones en línea

Aviso para padres o tutores

Avisos legales

Información de asistencia

Volver al inicio

WUP-P-AMAE-02

Controles

Este programa es compatible con los siguientes controles (para poder usar un control, este debe estar sincronizado con la consola Wii U).

Wii U GamePad	Wii Remote
Control Wii U Pro	Wii Remote y Classic Controller Pro

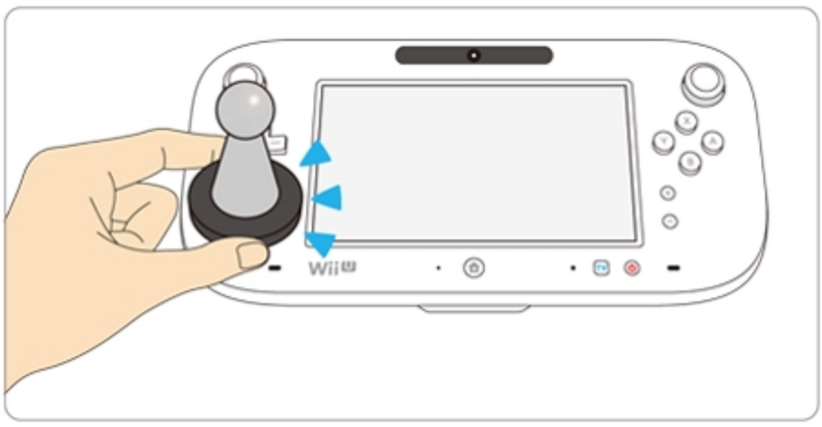
- No se puede usar más de un Wii U GamePad con este programa. Solo podrás crear niveles con el Wii U GamePad.
- El control Wii Remote solo puede usarse para jugar los niveles. Debes sujetarlo en posición horizontal.
- Puedes usar un control Wii Remote Plus en lugar de un Wii Remote.
- Puedes usar un Classic Controller en lugar de un Classic Controller Pro.

Sincronización de controles

Elige Configuración de controles desde el menú HOME para acceder a la pantalla que se muestra a la derecha. Elige Sincronizar y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para completar el proceso de sincronización.

Volver a Información sobre el producto

amiibo



Este programa es compatible con amiibo. Para usar accesorios amiibo compatibles, toca ▭ (punto de contacto NFC) del Wii U GamePad con ellos.

Interactúa con tus personajes favoritos de Nintendo como nunca antes. Utiliza las figuras amiibo con programas compatibles a través de la tecnología NFC (comunicación de campo cercano). Para obtener más detalles, visita la página oficial de Nintendo sobre amiibo en www.nintendo.com/es_LA/amiibo.

Visitar el sitio web de Nintendo

- Este programa no escribe datos en los amiibo. Si un amiibo ya contiene datos de otro programa, puedes utilizarlo con este sin necesidad de borrarlos.
- Los datos almacenados en amiibo se pueden leer usando juegos y programas compatibles.
- Si los datos de un amiibo están dañados y no se pueden restaurar, accede a la configuración de la consola ( ) en el menú de Wii U y formatéalos dentro de Ajustes de amiibo.

Volver a Información sobre el producto

Funciones en línea

Si conectas tu consola a internet podrás disfrutar de las siguientes funciones:

- Publicar los niveles que crees
- Jugar niveles de otros usuarios
- Descargar niveles de otros usuarios
- Publicar y ver comentarios en los niveles
- Recibir notificaciones

◆ Consulta la sección Configuración de internet del manual de instrucciones de la consola Wii U para obtener más información sobre los requisitos para conectarse a internet.

Volver a Información sobre el producto

Aviso para padres o tutores

Accede al control parental ( ) desde el menú de Wii U para restringir las siguientes funciones.

Comunicación en línea (juegos)

Restringe ciertas funciones de comunicación en línea, como por ejemplo la publicación y descarga de niveles, la publicación y lectura de comentarios en los niveles, o la recepción de notificaciones.

Miiverse

Permite restringir la publicación de comentarios en niveles y la lectura de comentarios de otros usuarios.

Navegador de internet

Impide el uso del navegador de internet en el manual.

◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción Clasificación por edades del control parental.

Volver a Información sobre el producto

Avisos legales

IMPORTANTE

Este juego no ha sido diseñado para utilizarse con aparatos no autorizados. El uso de dichos aparatos cancelará la garantía de Nintendo de tu producto. La duplicación y/o la distribución de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual.

Está prohibido copiar o distribuir este producto sin autorización. Este producto contiene medidas técnicas de protección. La consola Wii U y este programa no están diseñados para usarse con dispositivos o accesorios no autorizados. Dicho uso podría ser ilegal, anula cualquier garantía y es un incumplimiento de tus obligaciones bajo el Contrato de licencia del usuario final. Además, el uso de un dispositivo o programa no autorizado hará que este juego o la consola Wii U dejen de funcionar permanentemente y tendrá como consecuencia el borrado del contenido no autorizado. Nintendo (así como cualquier concesionario o distribuidor de Nintendo) no es responsable de ningún daño o pérdida causados por el uso de dichos dispositivos o accesorios no autorizados. Es posible que debas realizar una actualización de la consola para jugar este juego.

© 2015 Nintendo
Trademarks are property of their respective owners.
Wii U is a trademark of Nintendo.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

3D Sound Effect Socionext Inc.

Copyright (c) 2010-2015 Thomas Fuchs
http://zeptojs.com/

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Volver a Información sobre el producto

Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo

SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:

1-800-255-3700

Latinoamérica:

(001) 425-558-7078

Volver a Información sobre el producto